

**ESCOLA ESTADUAL LUÍS VAZ DE CAMÕES**



**BRINCANDO E APRENDENDO COM O GCOMPRIS**

**Ipezal /Angélica-MS  
Maio/2010**

## ESCOLA ESTADUAL LUÍS VAZ DE CAMÕES



## BRINCANDO E APRENDENDO COM O GCOMPRIS

Projeto elaborado para ser desenvolvido no mês de junho do ano letivo de 2010 Professora da STE - Sala de Tecnologias – Sueli Luiza dos Santos, com a Colaboração dos Professores Regentes – Nely Rocha e Rosalina Lopes do período Matutino da Escola Estadual Luis Vaz de Camões de Ipezal/Angélica – MS, sob a orientação do NTE de Nova Andradina - MS.

**Ipezal /Angélica-MS  
Maio/2010**

## **INTRODUÇÃO**

O Projeto BRINCANDO E APRENDENDO COM O GCOMPRIS, analisando e vivenciando o dia- a dia escolar dos alunos, onde mudanças estão acontecendo muito rapidamente e isso não é diferente com as novas tecnologias que aí estão.

Neste projeto enfatizamos a idéia de que nada melhor que a interação/manuseio entre aluno/computador é de fato importantíssima para melhorar o desempenho dos mesmos nas atividades propostas na sala de tecnologias educacionais e também em sala de aula onde o aluno está inserido. levando em conta também a necessidade de capacitar os docentes e assim prepará-los para contribuir de forma positiva na vida escolar dos nossos educandos.

O Software GCOMPRIS é um software educacional criado especificamente para crianças de 02 a 10 anos de idade e vem de encontro com as necessidades dos alunos em se tratando de interação e ensino aprendizagem, ou seja, a criança aprende brincando, pois é de fácil compreensão, prático, didático e contém variedades de atividades online com atividades orientação lúdica, mas sempre com um caráter pedagógico.

Para Negromonte (2006) nosso momento atual tornou-se uma vida digital pouco a pouco os dados eletrônicos/binários/digitais adentraram nossos lares e na vida cotidiana e com as crianças não é diferente, pois anteriormente os brinquedos artesanais, mecânicos ou improvisados foram substituídos por modelos eletrônicos digitais.

Diante disso só temos que nos empenhar no sentido de buscar cada vez mais algo novo, interessante assim beneficiar aos nossos educandos a oportunidade de vivenciar e aprender coisas boas e atuais.

## **JUSTIFICATIVA**

Os dias que estamos vivendo nos leva a buscar caminhos, experiências inovadoras, dessa forma sentimos a necessidade de capacitar nossos docentes e também por terem obtido pouco uso na sala durante o ano de 2009, para assim melhor atender nossos alunos dando suporte no processo de ensino de nossas escolas. Neste projeto

especificamente usaremos o Gcompris que é um aplicativo educacional com atividades lúdicas e interativas que vão ajudar as professoras regentes do 2º e 3º Ano do Ensino Fundamental a planejar suas aulas no uso da sala de tecnologias possibilitando ao professor maior autonomia na construção do planejamento. Ressalto também que devido à escola estar situada em difícil acesso e sua clientela ser oriunda de outros Estados vizinhos e em muitas vezes os mesmos não tiveram contato com o mundo tecnológico, por isso a necessidade de se integrar interação/aluno/computador. Percebemos a necessidade de trabalharmos as disciplinas de Língua Portuguesa e Matemática, devido os alunos dessas séries terem muita dificuldade no raciocínio lógico-matemático, reconhecimento de letras e palavras e dificuldade na leitura.

## **PÚBLICO ALVO**

- Professoras Regentes 2º e 3º Ano do Ensino Fundamental – Rosalina Lopes Fernandes e Nely Rocha.

## **OBJETIVOS GERAIS**

Capacitar os professores na utilização do software Gcompris proporcionando maior diversidade no planejar suas aulas com atividades lúdicas para o desenvolvimento do ensino /aprendizagem dos alunos.

## **ESPECÍFICOS**

- Orientar os professores no uso do Gcompris e elaboração de atividades a serem desenvolvidas com os alunos.
- Utilizar o Gcompris que é um software educacional que enfoca atividades lúdicas de fácil aprendizagem para os alunos de 2 à 10 anos de idade
- Proporcionar experiências lúdicas aos alunos.
- Melhorar a coordenação motora fina e grossa dos alunos

- Desenvolver o raciocínio lógico cognitivo e visual dos alunos e tornando assim autores de suas próprias criações.

## **DISCIPLINAS ENVOLVIDAS**

- Matemática
- Língua Portuguesa

## **METODOLOGIA**

A execução deste projeto será realizado na STE como oficina de capacitação para os professores regentes e de educação física do ensino fundamental séries iniciais. A capacitação terá duração de 20 hora/aula sendo 10 h/a presencial dos professores participantes para conhecerem o referido software Gcompris, 2h/a para as professoras elaborarem 2 planos de aula , sendo também 8h/a a ser utilizado os referidos planos na execução com os alunos sob orientação da PSTE do referido turno . No primeiro dia de oficina os professores terão uma aula inaugural farão suas inscrições para participarem da oficina e em seguida terão explicação de como será realizada a oficina e sobre o gcompris, visualizarão os conteúdos que o software apresenta tais como:

- Descoberta do computador
- Enumeração, memorização
- Leitura e Digitação
- Jogos xadrez, pintura
- Desenhos e produção de quadrinhos.

## **CRONOGRAMA**

<b>AÇÕES</b>	<b>INÍCIO</b>	<b>TÉRMINO</b>
Elaboração do projeto de capacitação	20/05/2010	31/05/2010
Início da capacitação com apresentação do Gcompris, onde as professoras regentes desenvolverão atividades para conhecerem as ferramentas do software (presencial);	07/06/2010	18/06/2010
As professoras regentes desenvolverão atividades com a elaboração de 2 planos de aulas para cada série que está inclusa nesse projeto usando o aplicativo Gcompris e em seguida executá-lo com os alunos na ste.	19/06/2010	24/06/2010
Após revisão de cada plano pela pste ,serão executadas as aulas na ste com os alunos e finalizar com a produção final dos mesmos. Registro das atividades através de fotos de todos os momentos da execução do projeto .	25/06/2010	30/06//2010

Elaboração e envio de vídeo do Projeto e posteriormente será postado na página do wiki da escola.	07/07/2010	10/07/2010
---	------------	------------

Obs: as datas estão sujeitas a alterações.

## **AVALIAÇÃO**

Os participantes serão avaliados de forma continua durante toda a execução da oficina, quanto a sua participação e empenho nas atividades presenciais, e na execução da aula com os alunos na STE.

## **RECURSOS TECNOLÓGICOS**

- Software Gcompris
- Internet
- Câmera digital
- Filmadora
- Data show

## **WEBGRAFIA**

[WWW.nsdores.com.br](http://WWW.nsdores.com.br)  
[WWW.gcompris.com.br](http://WWW.gcompris.com.br)  
[WWW.baixaki.com.br](http://WWW.baixaki.com.br)  
[WWW.cidadedoconhecimento.com.br](http://WWW.cidadedoconhecimento.com.br)

